

Cahier des charges

des défis de programmation au collège

Objectifs du concours

L'objectif principal retenu pour cette opération est de donner une impulsion forte à la mise en œuvre de situations d'apprentissage et de défis adaptés aux élèves concernant la conception d'algorithmes et l'exécution de programmes.

Dates

Le concours se déroulera du 9 novembre 2022 au 29 mars 2023.

Public cible

Le concours s'adresse aux élèves du cycle 4 (5^e – 4^e – 3^e) qui concourront par équipes de 2 à 4 élèves. Les équipes qui participeront à la finale peuvent être constituées d'élèves de niveaux différents. La catégorie d'inscription d'une équipe correspondra au niveau de classe le plus élevé des élèves de l'équipe.

Organisation

1. Entraînement et sélection jusqu'au 28 février 2023

L'entraînement des élèves aura lieu en classe. Des défis d'entraînement, disponibles sur le site de la DANE pour chaque niveau (5^e-4^e-3^e). Les enseignants sélectionneront les élèves pour former les équipes qui participeront à la finale :

- Défis Scratch : <https://dane.monvr.pf/actus/scratch>

2. Inscription des équipes sélectionnées pour la finale

Les professeurs compléteront le formulaire ci-dessous au plus tard le mardi 28 février 2023 :

- Formulaire : <https://dgxy.link/inscription-finale-cr-2023>

3. Finale le mercredi 29 mars 2023 (durant la semaine du numérique)

La finale Scratch consistera en un parcours similaire à l'épreuve finale de l'année dernière (2022) et qui est consultable sur le site de la DANE.

Les finalistes travailleront sur un fichier .sb2 dont le code préexistant sera à compléter.

L'épreuve finale durera deux heures et se déroulera au collège de Punaauia. Le fichier de la finale sera disponible sur le serveur pédagogique du collège. Deux sessions de passage seront prévues (8h-10h et 10-12h).

Pour les équipes ne pouvant se déplacer au collège de Punaauia, il est prévu de partager le fichier .sb2 au dernier moment accompagné d'une capsule vidéo explicative. Le fichier sur lequel chaque équipe aura travaillé sera à déposer dans le dossier ci-dessous après l'avoir renommé de la façon suivante [nom de l'équipe].sb2, par exemple dane.sb2 .

- Dossier de dépôt : <https://dgxy.link/depot-scratch-23>

À l'issue de cette finale, les équipes seront classées par catégorie (5^e-4^e-3^e). La qualité du code et l'esprit d'initiative seront pris en compte.